

«Играем вместе с детьми. Кукольный салон моды»

ВИД ПРОЕКТА: Творческий , долгосрочный , коллективный.

УЧАСТНИКИ: Дети старшей группы.

СРОКИ РЕАЛИЗАЦИИ: 2013-2016 г.г.

- **ЦЕЛЬ:** Формировать представления детей об одежде, её видах, частях одежды.
- Формировать представления детей об истории происхождения одежды.
- Развивать речь детей, расширять словарный запас.
- Закреплять умение детей работать со схемами.
- Учить детей обобщать, классифицировать, систематизировать.
- Учить детей ухаживать за своей одеждой.
- Воспитывать бережное отношение к одежде.

1 блок.

Гендерное воспитание

Задачи

1

2

3



Методы и приёмы

Беседа; показ презентаций о мальчиках (мужчинах),
о девочках (женщинах)

Дидактические, Сюжетно – ролевые игры, игры - тренинги



2 блок

История одежды

«Платье или история одежды»

«Знакомство с историческим наследием и культурой России»



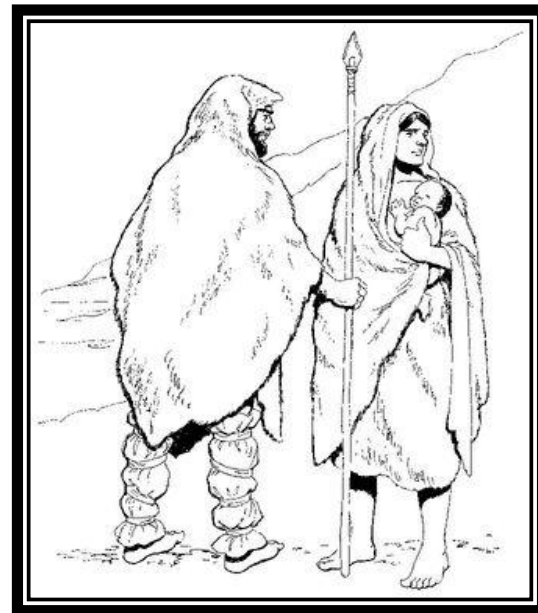
Методы и приёмы

Беседа, чтение художественной литературы,
изучение русского фольклора

Дидактические игры, игровые ситуации

Показ презентаций, рассматривание
иллюстраций











3 блок

Из чего сделана наша одежда?

Задачи

- 1
- 2
- 3



4 блок «Ателье мод»

1

2

3

4

5

06

010ж

1010

1010

1010

1010

1010

1010

1010



Методы и приёмы



Беседа, показ презентаций

Рассматривание фотоиллюстраций в журналах по теме «Ателье» и «Как шьют одежду».

Дидактические игры, сюжетно-ролевые игры

Обучению рассказыванию о предметах с опорой на схему Т.А.Ткаченко.



ВРЕМЯ ГОДА - ВЕСНА



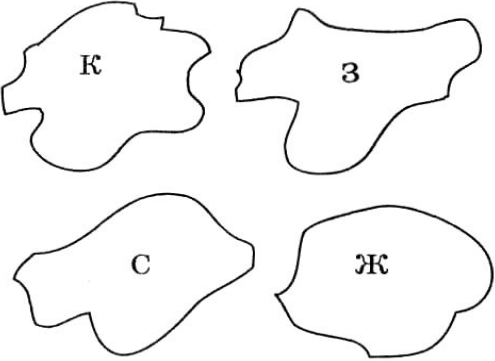
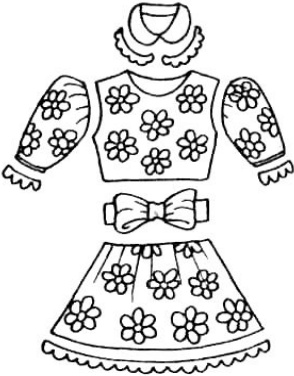


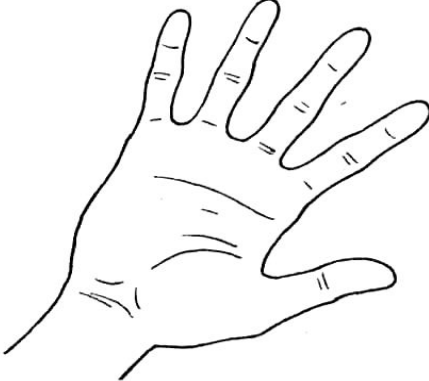








№ 4. Схема описания и сравнения одежды

<p>1. Цвет</p> 	<p>2. Материал</p> <p>ШЕРСТЬ</p> <p>КАПРОН</p> <p>ХЛОПОК</p>	<p>3. Части</p> 
<p>4. Время использования (сезон, часть суток)*</p> 	<p>5. Назначение**</p> 	<p>6. Действия с одеждой***</p> 

* Имеется ввиду сезон и время использования одежды, т.е. летом или зимой, днем или ночью.

** Под назначением понимается одежда для взрослых или детей, мужчин или женщин.

*** Одежду гладят, чистят, стирают, сушат.